

第4学年3組 国語科学習指導案

1. 単元名 コミュニケーションをとることについて考えよう。

2. 教材 「ごんぎつね」

3. 単元構成

第一次：直観による自覚段階

・児童が初発の感想を記述し, 他者の受け止め方と比較することで多様な解釈に触れる。

第二次：概念的理解の深化段階

・構成や描写技法を読み取り, 作品の仕組みを理解する

・ごんと兵十の行動や心情を追う

「橋渡し①」近接転移課題

・作品内部の関連をもとに「ごんぎつねのテーマ」を考える

第三次：文学的認識力の獲得段階

・アナザーストーリーの創作を通じて, 人生や価値観への洞察を深める。

「橋渡し②」遠隔転移課題

1: 結末変容型アナザーストーリー

2: 視点変容型アナザーストーリー

3: 時間変容型アナザーストーリー

4: 現代版アナザーストーリー

の4つのタイプのアナザーストーリーを選択させ, 実生活に概念を応用し, 遠隔転移を実現する。

4. 本時の学習について

1) 本時の目標

- ・お話を読んで自分なりの感想をもつことができている。

(2) 本時の展開 (1・2 / 10時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前単元の復習	○物語の構成はどんなだったでしょう。 ・導入—展開—山場—終結の四部構成だった。 ・山場が一番盛り上がるところ	・既存の「方法知」を確認することで、初読時にも意識させたものとする。
兵十 or ごんへ手紙を書こう。		
2. 範読を聞き、初発の感想を書く。	○「ごんぎつね」を読んでの感想を手紙形式で書きましょう。 ○交流する(2時間目) タブレット端末で全員の意見を共有化し、見える化する。	・観点を定めずに自由記述とする。 ・「感想」という形態をとることで書きにくい児童もいるため、「兵十ね、私は～だったと思うよ」等の手紙形式で書くように伝える。 ・交流を通して、自分と友だちとの感想のズレを表面化させる。その違いを今後探っていく。 ・交流時は、タブレット端末を使用し、一斉に感想を概観できるようにすることで、誰の感想をより知りたいかを各々確認させる。(タブレット)
3. 今後の予定を聞く。	○単元末に遠隔転移課題に取り組むことを伝える	・第二次の「形象読み」段階での課題をクラスで設定できたらする。(2時間目の交流時) ・見通しをもたせることで、何をすべきかを理解させる。

1) 本時の目標

- ・本文を四部構成に分けることができる。(構造読み①)

(2) 本時の展開 (3 / 10 時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前時での復習を想起する。	○物語を分析していくときに最初に何をしたら分かりやすかったかな。 ・時、場、人物に注目して、場面を分けるとよかった。	・既有の知識を活用させるためにも、前単元で学習したことを想起させる。
「ごんぎつね」の構成はどうなっている？		
2. 課題を考え、伝え合う。 ・一人学び ・グループトーク ・全体交流	○一人で考えましょう。 ○グループトークをしましょう。 ○全体で意見を言いましょう。 ・「導入」は、人物や作品の設定が書かれているんだった。 ・「展開」は、事件の始まりを予感させるところだったよ。 ・「山場」は、一番盛り上がるところでクライマックスもあったね。 ・「終結」は、後話だったよ。	・なぜそこで分けられるのかの理由まで検討させる。 ・タブレット端末でセンテンスカードを操作することで、自由な思考を促す。(タブレット端末) ☆本文を三部構成に分けることができる。(ノート)
3. まとめをする。	○今日は、文章の構成を考えたけれど、分けることでどんなメリットがある？考えて、まとめを書きましょう。 ・全体を見ることで、それぞれの繋がりが分かりやすくなる。 ・山場に向かってどういう流れになっていくかが分かりやすくなる。 ・作品の面白さや仕掛けが明確に見えてくる。	・どう書いていいか分からない児童には型「文章を3つの構成に分けると○○ないいいことがあったよ。」の○○の部分埋めさせるようにする。 ・書けた児童から発表させていくことで、書くことに困っている児童の助けとさせる。
4. 振り返りをする。	○振り返りを記入しましょう。 ・お話を「導入ー展開ー山場」に分けるとスッキリしました。 ・「導入ー展開ー山場」に分けることが大事。	

1) 本時の目標

- ・本文の3つの構成を理解した上で、クライマックスの部分を検討できる。(構造読み②)

(2) 本時の展開 (4 / 10 時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前時での復習を想起する。	○「導入—展開—山場」のお話の波はどうなっていたかな。 ・盛り上がる部分ができているね。 ・「クライマックス」という言葉もあったよ。	・既有の知識を活用させるためにも、前単元で学習したことを想起させる。
「ごんぎつね」のクライマックスはどこ？		
2. 課題を考え、伝え合う。 ・一人学び ・グループトーク ・全体交流	○クライマックスだと思うところを指さし確認する。 ・A: 戸口を出ようとするごんを、ドンと、うちました。ごんは、ぱたりとたおれました。 ・B: 「ごん、おまえだったのか。いつも、くりをくれたのは。」ごんは、ぐったりと目をつぶったまま、うなずきました。 ○クライマックスは2つのうちどれ？ ・僕もAだと思います。根拠はごんがたおれたところです。ここから、兵十に尽くしてきたごんが死んでしまったということが分かり、大きな出来事だからAがクライマックスだと思います。 ・私はBだと思います。根拠は、「おまえだったのか。」という言葉です。ここで、兵十がごんのこれまでの思いを理解したことが分かるからです。 ○ごん→兵十、兵十→ごんのそれぞれの見方はどう変化しているだろう。	・「指さし」確認を行うことで、自他のズレを表面化させることを狙う。 ・主に左記の2点に分かれることを想定しておくことで、多少のズレもどちらかに集約できるようにしておく。 ☆「すれ違い」の解消を焦点としてクライマックスを捉えることができる。 (ノート) ・センテンスカード ごん→兵十 「ちょいと、いたずらがしたく」 「ちょっ、あんないたずらをしなけりゃよかった」 「おれと同じ、ひとりぼっちの兵十か」 「うちの中へいわしを投げ込んで」 兵十→ごん 「うわあ、ぬすつとぎつねめ。」 というセンテンスカードを与え、判断させることで、全員考えやすくする。 ・どう書いていいか分からない児童には型「」の部分の埋めさせるようにする。 ・意見・根拠・理由の3点を記述するように促す。
3. まとめをする。	○まとめを書きましょう。 ・クライマックスは、Bです。根拠は「おまえだったのか。」という言葉です。この言葉から、二人のすれ違いがなくなったことが分かるからです。	
4. 振り返りをする。	○振り返りを記入しましょう。 ・クライマックスを見つけることで、お話がどう繋がっているのかが分かりやすくなると思います。	

1) 本時の目標

・「導入部」から作品の設定を捉えることができる。(形象読み①)

(2) 本時の展開 (5 / 10 時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前時の振り返りをする。	○前時の振り返りをしましょう。 ・「ごんぎつね」は、今までのお話と違って「導入―展開―山場」の3つに分けることができました。 ・「導入」は、人物や背景の設定が書かれています。	・まとめ、OPP シートの一番大切だと思ったことの2点について振り返りをさせる。 ・ドラえものののび太の例えを用い、「導入部」の役割を同時に想起させる。
作品の設定はどうなっている？		
2. 課題を考え、伝え合う。	○最初の一文はどういうことを言っているのだろうか。 ・聞いたお話だから言い伝えられていることが分かります。 ○センテンスカードでおかしいところはない？ ①ごんというほうが親しみがある。いいきつねとして語り継がれているよ。 ②ひとりぼっちのほうが孤独感がある。 ③大人とまではいかないけれど、小さい青年くらいのきつね。 ○そのごんは村で何をしていた？ ・余所者でいたずら(ばかり)、繰り返したくさんしていることが分かります。 ・村人にとっては単なるいたずらではない➡視点は「ごん」かな。	・伝承物語であるということを理解させる。 ・「少しはなれた山の中に、『ごんぎつね』というきつねがいました。ごんぎつねは、ひとりの子ぎつねで、…」というセンテンスカードを提示すること、 ①ごんの呼称 ②ひとりぼっちの表現効果 ③小ぎつねのイメージ に焦点をあて考えさせる。
3. まとめをする。	○出てきたことをまとめましょう。 ・このお話は昔からずっと言い伝えられているお話である。 ・ごんは、いたずらばかりしている、ひとりぼっちの小さいきつねである。	・村人の視点に立つと、単なるいたずらの範疇を超えているにも関わらず「いたずら」と表現しているのはこの文章が「ごん」目線で語られているということ捉える。(視点)
4. 振り返りをする。	○振り返りを記入しましょう。 ・人物像は「クライマックス」にも繋がっている大切な部分なので、読み飛ばさないように気を付けたいと思いました。	☆伝承物語であることとごんの人物像を捉えることができています。(ノート)

1) 本時の目標

・「展開部」からごんの気持ちの変化(後悔➡共感➡愛情)を理解することができる。(形象読み②)

(2) 本時の展開 (6 / 10 時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前時の振り返りをする。	○前時の振り返りをしましょう。 ・「導入」は、人物や背景の設定が書かれています。	・まとめ、OPP シートの一番大切だと思ったことの2点について振り返りをさせる。
ごんと兵十の気持ちはどう変化していったらう？		
2. 課題を考え、伝え合う。	○展開部のごんはそれぞれどんなごんになっていったか覚えている？ ①いたずらごん ②反省のごん ③親しみのごん ④すねごん ○このごんで本当によいかを検討しましょう。 ①魚をぼんぼん投げ出す。この言葉から、せっかく兵十が捕まえた魚を勝手に逃がしていることが分かるから。 ②あんないたずらしなけりゃよかった。この言葉から、しないほうがよかったと反省していることが分かるから。 ③おれと同じ、ひとりぼっちの兵十か。この言葉から、自分と重ねて兵十のことを考えていることが分かるから。 ④引き合わないなあ。この言葉から、自分の手柄でなくてよく思っていないことが分かるから。	・エキスパート活動として①～④のごんについて班で一人ずつ出し合い各々の各班代表同士で話し合う。 ・考えるのはそのごんで相応しいと言える「根拠」「理由」の2点。 ・根拠は青色の画用紙に、理由は白色の画用紙に記入。 ・記入した画用紙をタブレット端末で写真を撮り、班のメンバーに伝える。 ・何をするのが分かりやすいようにパワーポイントに整理をする。
3. まとめをする。	○ごんの変化をまとめましょう。 ・ごんは、兵十にしたことを後悔していたが次第に自分と同じひとりぼっちの身であることに共感しているが、兵十は、ごんに怒ったままである。	・ごんの変化だけでなく、兵十に気持ちが伝わっていないことも確認する。
4. 振り返りをする。	○振り返りを記入しましょう。 ・気持ちの変化を追って読むことで、話がより分かりやすくなる。 ・ごんは兵十に歩み寄ろうとしているのに、兵十はその気持ちを知らないことが悲しいと思いました。	☆「展開部」からごんの気持ちの変化(後悔➡共感➡愛情)を理解することができる。(ノート)

1) 本時の目標

- ・兵十がごんのことを語るという想定の中で、兵十視点でこの出来事を兵十はどう見ていたかを想像し、記述することができる。(形象読み③) **(近接転移課題)**

(2) 本時の展開 (7 / 10 時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価 (方法)
1. 前時の振り返りをする。	○前時は、最後に「引き合わないなあ」と言っていたのにどうして「明くる日」もくりを兵十のところに届けたのかな。 ・それだけ兵十に分かってほしい。 ・自分だと気が付いてほしい。 ・兵十に分かってもらえなくても兵十に愛情をもっているから。 ○その行為を見つけた兵十はどう思った？ ・すごく腹が立った。 ・ぬすつとぎつねめ ○「ごんは、ばたりとたおれました。兵十はかけよってきました。ごんを見ると、土間に、くりが固めて置いてあるのが目につきました。」 ・違うよ。まず、うちの中を見るんだよ。 ○「ごん、おまえだったのか。いつも、くりをくれたのは。」 ごんは、ぐったりと目をつぶったまま、うなずきました。 この二文から読み取れることはなに？	・まとめ、一番大切だったことの2点について振り返りをさせる。 ・ここでは兵十目線で兵十の気持ちを考えさせることで、ごんと同化した児童から引き離す。 ・ごんを撃って家に入った時でさえ、ごんのことより家が荒らされていないかを確認することを共有することで、ここでもごんに気持ちがないことを理解させる。
このお話のテーマは？		
2. 課題を考え、伝える。 ・一人学び ・グループトーク ・全体交流	○このお話のテーマはなんだろう？ ・立場の違いやコミュニケーションの喪失は悲劇をもたらすだと思います。本来理解し合えるはずの似たもの同士が、うまくコミュニケーションがとれないがために、兵十とごんのようなすれ違いが起こったと思うからです。	・ごんへの想いを中心に記述させる。 ・抽象的な言葉で書くということをおさえる。 近接課題 ☆クライマックスから本作品のテーマを考えることができている。 (ノート)
3. 振り返りをする。	○振り返りを記入しましょう。 ・兵十の気持ちが分かってよかったです。	

1) 本時の目標

- ・アナザーストーリーについて自分の考えを記述することができる。(遠隔転移課題)

(2) 本時の展開 (8・9・10 / 10時)

学習活動	主な発問と予想される児童の反応	指導上の留意点☆評価（方法）
1. 前時の振り返りをする。	○ <u>前時までの</u> 振り返りをしましょう。 ①兵十の後話について ②この作品のテーマについて	・ パフォーマンス課題に取り組ませる前にこれまでのお話の整理をクラス全員で行うことで、取り組ませやすくする。
1：結末変容型アナザーストーリー 2：視点変容型アナザーストーリー 3：時間変容型アナザーストーリー 4：現代版アナザーストーリー のいずれかのアナザーストーリーを選択して書きましょう。（別紙参照）		
2. 課題を考え、伝え合う。	○遠隔転移課題を提示する ○一人で考えましょう。 ○同じ選択をした人同士で交流をしましょう。 ○班で意見を言いましょう。	☆アナザーストーリーについて自分の考えを記述することができる。（ワークシート）
・ 一人学び ・ グループトーク ・ 全体交流		
3. 振り返りをする。	○自分のアナザーストーリーを原作と比べ、評価してみよう。	
「遠隔転移課題」を記述した後は、原作と自分のアナザーストーリーとを批評・評価する。		
A基準：原作は、「誤解の悲劇」というテーマがある。でも、自分が作ったほうは、仲直りを良しとするテーマがある。つまり、原作は、気持ちがすれちがう怖さがあり、自分のアナザーストーリーは、それを超える希望がある。		

課題：アナザーストーリーを考えよう

『ごんぎつね』を読んで、もしもこんなふうになったら？を考えてみよう。下の4つのやり方から、好きなものをえらんで書いてね。

終わりを変えてみるアナザーストーリー

- ・ごんが死ななかったら？
- ・ちがうおわりを考えてみよう。

例：「ごんが生きのこって、兵十と友だちになった。」

違う人になってみるアナザーストーリー

- ・ごんじゃなくて、兵十やお母さんの立場だったら？
- ・ちがう人の気持ちで考えてみよう。

例：「兵十の目から見たら、ごんはこわいけど少し気になる存在だった。」

時間をずらしてみるアナザーストーリー

- ・お話の前や後のことを考えてみよう。
- ・「もし〇〇だったら…」と時間をずらしてみる。

例：「ごんと兵十が子どものころに出会っていたら？」

例：「ごんが死んだあと、兵十がごんの気持ちに気づいたら？」

今の時代にしてみるアナザーストーリー

- ・『ごんぎつね』がいまの世界でおきたら？
- ・現代におきかえて考えてみよう。

例：「ごんがスマホで兵十にメッセージを送ったけど、届かなくて誤解された。」

※文字数のめやす

- ・さいてい 100 字（1/3 ページくらい）
- ・もくひょう 200 字（1 ページにおさまるくらい）
- ・ちょうせん 300 字（たっぷり書きたい人向け）

※書き方のヒント

どこから書きはじめてもいいよ。おすすめは…

- ・おわりを変える人 → ラスト（ごんが撃たれる場面）から
- ・ちがう人の目で書く人 → その人が気になる場面から（例：栗をとどけるところ）
- ・時間を変える人 → お話の『前』や『あと』を想像して
- ・いまの時代にする人 → お話ぜんぶを今の世界にうつして